

<https://www.mirf.ru/worlds/puteshestviya-vo-vremeni-sposoby-paradoksy/>. – Дата доступа : 01.05.2021.

2. Николенко, А. Д. Движение времени и возникающие при этом парадоксы [Электронный ресурс] / А. Д. Николенко. – Режим доступа : <https://core.ac.uk/download/pdf/293093163.pdf>. – Дата доступа : 01.05.2021.

3. Хоксер. Что такое альтернативная история? [Электронный ресурс] / Хоксер. – Режим доступа : http://zhurnal.lib.ru/k/konkurs_a_i/chtotakoealxternatiwnajaistorija-1.shtml. – Дата доступа : 01.05.2021.

4. Рублеўская Л. Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію [Электронны ресурс] / Л. Рублеўская. – Режим доступа : <http://lit-book.by/забіць-нягодніка-альбо-гульня-ў-аббар/>. – Дата доступа : 10.04.2021.

Abstract. The article is devoted to the definition of chrono-fiction elements in L. Rublevskaya's novel «Kill Villain, or The Game in Albarutenia». The author concludes that the product has a clear features of alternative history. The national-patriotic and historical as a characteristic feature of all the work of the novelist combined with fantastic attached her prose new meaning.

Keywords: chrono-fiction, time, time travel, temporal paradox, alternative history.

УДК 811.161.1'243'42'37:303.687.4:316.77

Ж. И. Назарова

Научный руководитель – **Т. Г. Никитина**,
д-р филол. наук, профессор

НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ СЕМАНТИКА ЯЗЫКОВЫХ ЕДИНИЦ В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ИНОЯЗЫЧНОМУ АДРЕСАТУ: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация. В статье представлены возможности применения игровых технологий на уроках русского языка как иностранного при изучении культуры России. Автор показывает, как, используя игровые технологии, можно сложный процесс изучения русского как иностранного упростить и сделать интересным и продуктивным.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, мотивация, игровые технологии, культура, искусство, языковой барьер, коммуникация.

В процессе изучения русского языка иностранные студенты накапливают и развивают знания о языке, выстраивая в сознании полную его систему. Данная деятельность способствует формированию и совершенствованию навыков в области коммуникации, которые впоследствии возможно применять в различных жизненных речевых ситуациях. При этом особое значение приобретает выбор методической технологии, способствующий повышению мотивации в усвоении языкового и речевого материала.

Процесс обучения иностранных студентов русскому языку имеет тесную связь с развитием их познавательных способностей, активизацией речемыслительной деятельности. В этом и заключается коммуникативно-когнитивный подход. В процесс приобретения новых теоретических и практических знаний иностранными студентами необходимо включать учебные игры. Такая необходимость связана с тем, что игровые технологии направлены на стимулирование мыслительной и творческой активности обучающихся [1, с. 109].

Благодаря использованию в процессе обучения игровых приёмов у иностранных студентов повышается мотивация к изучению русского языка. Но этого результата можно достичь, лишь правильно подобрав эти приёмы. Игры необходимо подбирать в соответствии с психофизиологическими особенностями обучающихся, а также с поставленной задачей обучения. Кроме повышения мотивации, применение игровых технологий способствует созданию благоприятной обстановки для снятия психологического языкового барьера студентов в ходе урока. В игре у преподавателя есть возможность представить сложный материал так, чтобы он был прост и понятен для студентов. Такие занятия создают у инофонов иноязычную информационную базу, формируют речевые механизмы. В дальнейшем это служит фундаментом в организации разных видов деятельности. Сочетая разные игры, преподаватель делает урок русского языка как иностранного более интересным, вызывая этим активность студентов на протяжении всего занятия, что в дальнейшем приводит студентов к достижению высоких результатов [2, с. 31].

Важнейшей составляющей занятий русского языка как иностранного является создание у иностранных студентов представлений о культуре народа, язык которого они изучают. Это условие необходимо для того, чтобы создать базу для дальнейшего общения, обучения и проживания в России [3, с. 100].

Знакомство с новой культурой – долгий и сложный процесс. Использование традиционных методов обучения не всегда позволяет решить все учебные задачи обучения РКИ. Именно поэтому здесь использование игровых технологий является необходимостью. Особенно это важно на первых этапах освоения новых знаний.

Иностранцы, приехавшие в Россию, в частности в Псковский университет, начинают изучать русский язык по учебнику «Дорога в Россию» [4; 5; 6]. Факты из области культуры в данном учебнике достаточно репрезентированы, но тот материал, который есть, необходимо преподнести так, чтобы обучающиеся его максимально усвоили.

Рассмотрим возможности использования с этой целью игровых приемов.

Так, в уроке 4-м первой части учебника представлен материал по некоторым достопримечательностям России с фотоиллюстрациями

(Красная площадь, Большой театр, Кремль, стадион «Лужники», Санкт-Петербургский государственный университет, Русский музей). Этот список сравнительно мал, но, используя игру, его можно расширить [4, с. 54].

Инструкция: Студенты делятся на группы. Группы получают чистые листы формата А4, клей, а также изображения достопримечательностей, которые разрезаны на квадраты (представлены в виде пазла). На доске пишутся мелом или крепятся листы с названием розданных достопримечательностей. Студентам по команде преподавателя необходимо на чистый лист собрать изображение и приклеить его. Когда изображение готово, группа должна прикрепить его к доске под соответствующим названием. (Такую игру можно проводить по разным темам: писатели и их портреты, картина и её автор, кадр из кинофильма и название этого фильма.)

Вообще, материал на тему городов России и достопримечательностей этих городов в учебнике представлен достаточно широко, в сравнении с информацией об искусстве. Поэтому стоит уделить особое внимание теме искусства России. Так, урок 5-й знакомит студентов с известными в России деятелями культуры и искусства через фотографии: актёр Олег Меньшиков, певица Алсу, теннисистка и фотомодель Анна Курникова, певец Николай Басков [4, с. 75].

С каждым годом в России появляются знаменитости. Их тоже необходимо представить студентам. Здесь эффективным приёмом будет ролевая игра, например «Точь-в-точь».

Инструкция: Студентам даётся список всех знаменитостей, с которыми планируется знакомство. Каждому студенту заранее даётся также одно имя из этого списка. О персонаже нужно самостоятельно собрать информацию и на занятии сыграть его роль (рассказать о нем, спеть, если певец, можно использовать костюмы, атрибутику и т. д.). Со знаменитостями из предложенного списка заранее знакомятся и остальные студенты, а затем, на занятии, при выступлении каждого обучающегося остальные должны угадать, какая знаменитость представляется.

В материале урока 10-го студенты кратко знакомятся с поэтом А. С. Пушкиным и его возлюбленной Наталией Гончаровой [4, с. 192]. Без знания стихотворений невозможно прочувствовать личность великого поэта. Для этого мы также можем использовать игру.

Инструкция: Студенты делятся на группы. Каждой группе даётся одно простое стихотворение, каждое предложение которого написано на отдельной карточке. Группе необходимо собрать предложения в полное стихотворение. Затем каждая группа зачитывает то, что получилось. После этого преподаватель зачитывает верный вариант стихотворения и обсуждает его со студентами. Побеждает группа, наиболее верно и быстро составившая стихотворение. Таким образом, студенты не просто читают стихотворение, но и лучше усваивают его смысл.

В уроках 1-м и 2-м второй части учебника также дается информация о различных деятелях культуры [5, с. 27, 43]. Для повторения этого материала и расширения знаний по представленной теме студентам предлагается ролевая игра «Нобелевская премия».

Инструкция: Студенты заранее готовят «Нобелевские премии». Это могут быть статуэтки, медали, грамоты и т. д. Преподаватель выступает в роли ведущего церемонии награждения. Студенты по очереди рассказывают о заслугах своих персонажей, роли которых были даны им заранее. Затем студенты совместно решают, кому вручить «премию».

В уроке 5-м третьей части учебника студенты знакомятся с некоторыми произведениями русской живописи [6, с. 149]. Чтобы познакомить студентов и с другими известными картинами, им предлагается поиграть в игру «Я художник».

Инструкция: Студенты делятся на группы. На доске вывешивается несколько репродукций известных картин. Каждой группе даются лист бумаги и карандаши. На столе преподавателя разложены надписью вниз карточки с названиями картин. Каждая группа выбирает одну карточку и в общих чертах копирует ту картину, название которой им досталось. После завершения работы группы обмениваются зарисовками. Каждой группе необходимо угадать, что копировали их соперники, и ответить на вопросы: название картины, автор картины, идея картины.

Приведенные выше модели игр возможно применять при изучении любой темы на уроках РКИ, так как они достаточно универсальны. Игровые технологии выполняют самые разные функции. Помимо того, что студенты весело проводят время в игре, они получают много дополнительной информации, выходя за пределы того материала, который представлен в учебнике. Обучающиеся ведут активное общение, вовлечены в поисковую деятельность, строят диалоги, учатся самостоятельному анализу и отбору важной информации и просто разносторонне развиваются. Исходя из сказанного выше, следует вывод, что игровые технологии необходимо применять на всех этапах обучения русскому языку как иностранному, особенно при изучении темы культуры России.

Список использованных источников

1. Малышева, Н. А. Обучение русскому языку студентов-иностранцев на основе игровых технологий / Н. А. Малышева // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Вопросы образования: языки и специальность. – 2010. – № 4. – С. 109–113.

2. Жолдасова, К. А. Игра и её роль в обучении студентов-иностранцев русскому языку / К. А. Жолдасова // Colloquium-journal. – 2020. – № 14-3(66). – С. 30–31.

3. Крючкова, Л. С. Программа бакалавриата «Методика обучения русскому языку как иностранному» – основа формирования профессиональной

компетентности преподавателя русского языка как иностранного / Л. С. Крючкова // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: педагогика. – 2017. – № 1. – С. 98–107.

4. Дорога в Россию: учебник русского языка (элементарный уровень) / В. Е. Антонова [и др.]. – СПб. : Златоуст, 2010. – 344 с.

5. Антонова, В. Е. «Дорога в Россию» : учебник русского языка (базовый уровень) / В. Е. Антонова, М. М. Нахабина, А. А. Толстых. – СПб. : Златоуст, 2009. – 256 с.

6. Антонова, В. Е. «Дорога в Россию» : учебник русского языка (первый уровень). Ч.1. / В. Е. Антонова, М. М. Нахабина, А. А. Толстых. – СПб. : Златоуст, 2009. – 2000 с.

Abstract. The article presents the possibilities of using gaming technologies in the lessons of Russian as a foreign language in the study of Russian culture. The author shows how using game technologies it is possible to simplify the complex process of learning Russian as a foreign language and make it interesting and productive.

Keywords: Russian as a foreign language, motivation, gaming technology, culture, art, language barrier, communication.

УДК 811.161.1'42:82-84:791.221.2*Л. Гайдай:316.77

Нгуен Тхи Нгок Ань

Научный руководитель – **О. Э. Чубарова,**

канд. пед. наук

ПРЕЦЕДЕНТНЫЕ ФЕНОМЕНЫ СОВЕТСКОГО КИНО В АСПЕКТЕ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ (на материале комедии Леонида Гайдая «Бриллиантовая рука»)

Аннотация. Основное внимание в статье акцентируется на роли прецедентных текстов в межкультурной коммуникации. На примере прецедентных текстов из советской комедии режиссёра Леонида Гайдая «Бриллиантовая рука» (1969) рассмотрено употребление прецедентных текстов в письменной и устной речи, а также сложности восприятия прецедентных текстов вьетнамской аудиторией.

Ключевые слова: прецедентный текст, межкультурная коммуникация, советские фильмы, цитата, «Бриллиантовая рука».

Проблема прецедентных текстов очень актуальна, можно даже сказать – «в моде» в наше время. Многие российские учёные работают над этой проблемой, развивая следующие подходы к трактовке прецедентного текста: первый – объединение положений теории языковой личности и когнитивной лингвистики (Ю. Н. Караулов, Д. Б. Гудков, В. В. Красных, И. В. Захаренко, Д. В. Багаева и др.); второй – лингво-